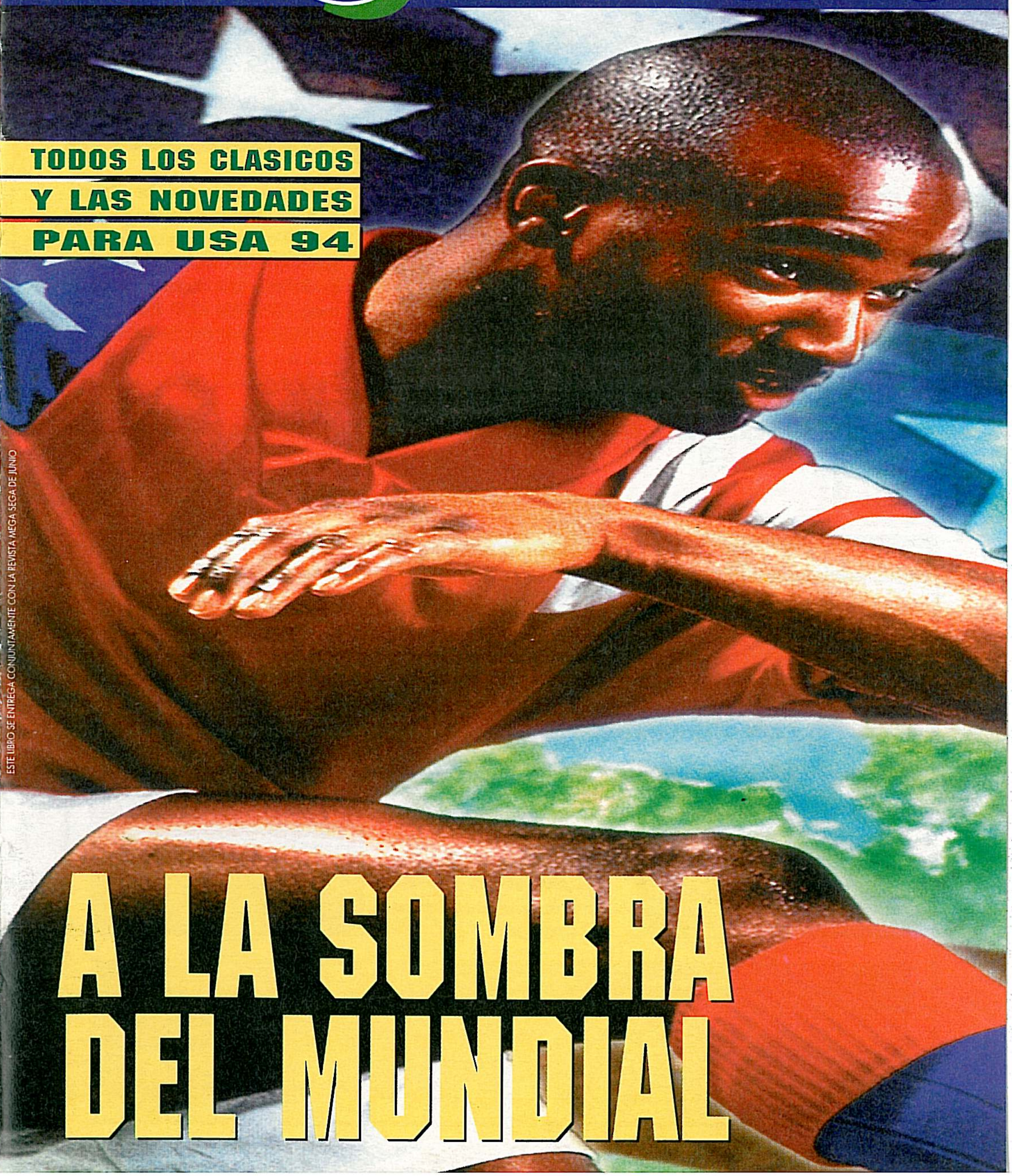
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

JUEGOS DE FUTBOL 4



TODOS LOS CLASICOS
Y LAS NOVEDADES
PARA USA 94

A LA SOMBRA DEL MUNDIAL

ESTE LIBRO SE ENTREGA CONJUNTAMENTE CON LA REVISTA MEGA SEGA DE JUNIO



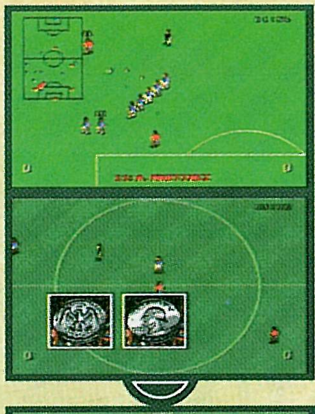
TRES JUEGOS PARA RECORDAR ESTE MUNDIAL

Cada cuatro años, las mejores selecciones de fútbol se enfrentan en busca del Campeonato Mundial. Hasta ahora sólo seis países (Uruguay, Italia, Alemania, Brasil, Inglaterra y Argentina) han logrado la ansiada copa. Si la fase de clasificación ya fue recogida por cartuchos como SENSIBLE SOCCER, no debe sorprender que la cita en Estados Unidos suponga una ocasión de oro para lanzar todo tipo de simuladores futbolísticos. Los nuevos programas (WORLD CUP ITALIA 90, WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II y CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER) salen para hacernos protagonistas de nuestro propio mundial.

WORLD CUP USA 94



8MEGAS US GOLD



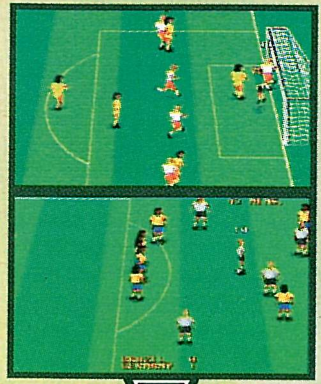


US Gold se ha especializado en productos para las grandes citas: MEXICO 86 e ITALIA 90. Para este Mundial ha lanzado un producto muy influido por SENSIBLE SOCCER que se ha situado entre los mejores juegos del mercado.

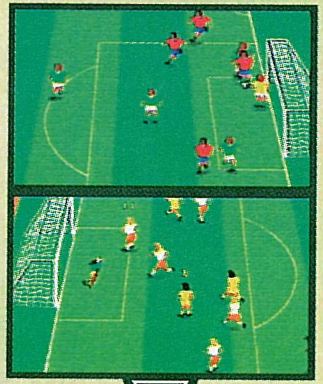


WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

8 MEGAS SEGA



Este cartucho, creado por los responsables de SENSIBLE SOCCER, cuenta con una gran jugabilidad, aunque se han dejado de lado aspectos importantes como las opciones, cuya escasez reduce los alicientes de este programa.



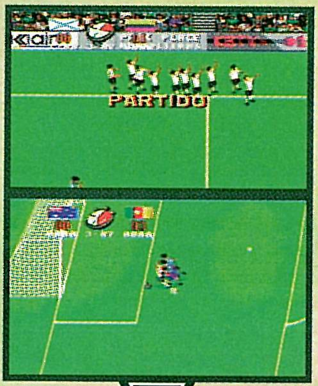


CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

8 MEGAS ACCLAIM



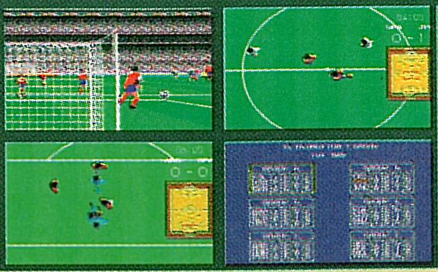
El cartucho es la conversión del creado para SNES con el nombre de RYAN GIGGS CHAMPIONS. En esta ocasión se ha cuidado el aspecto gráfico para competir con la espectacularidad de FIFA INTERNATIONAL SOCCER, el número uno.





SON LOS SIETE MAGNIFICOS, ESOS SIMULADORES FUTBOLISTICOS QUE HAN DEJADO HUELLA EN EL MERCADO. SOLO ELLOS RECOGEN LA TODA LA ESENCIA DEL FUTBOL: LA PASION

WORLD CUP ITALIA'90



Este simulador fue durante dos años el único en el mercado para Mega Drive. El mundial italiano fue el lanzamiento ideal para un programa que, desde una perspectiva actual, presenta innumerables carencias. Sus dos megas tampoco dan más de sí. En la actualidad es uno de los fijos en todas las promociones de la consola Mega Drive.



2 MEGAS SEGA-1990

EUROPEAN CLUB SOCCER



Fue necesario un largo periodo de tiempo para que el segundo cartucho dedicado al fútbol viera la luz. Para la ocasión se eligió el campeonato de Europa de clubes en su antiguo formato a doble partido. La mejora en la jugabilidad y la presencia de los principales equipos del viejo continente son su cualidades más destacadas.



4 MEGAS VIRGIN-1992

SUPER KICK OFF



Las dos entregas de KICK OFF fueron reunidas en un único cartucho. Este programa, que incluye selecciones y clubes, mantiene la tradicional perspectiva aérea y la gran variedad de opciones que caracterizaban las entregas anteriores. El gran tamaño de los jugadores en relación al terreno de juego reduce bastante su jugabilidad.



4 MEGAS ANCO-1993

ULTIMATE SOCCER



Sesenta selecciones nacionales, una gran rapidez, una amplísima variedad de opciones y la posibilidad de disputar partidos de fútbol-sala son los alicientes de este cartucho. Sin embargo, la posibilidad de controlar el balón como si se tratase de un misil teledirigido es un hándicap demasiado grande para cualquier simulador.



8 MEGAS ELITE-1993

SENSIBLE SOCCER



Desde su lanzamiento para Amiga, SENSIBLE SOCCER se hizo rápidamente con el trono. La conversión para Mega Drive conservó la variedad de opciones y el editor de equipos y jugadores. El secreto de su éxito radica en su gran jugabilidad, que lo convierte en el simulador que mejor refleja lo que sucede en un terreno de juego.

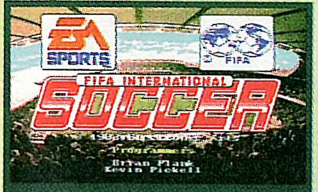


8 MEGAS SENSIBLE SOFTWARE-1993

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Es el cartucho con mayor número de megas, lo que le permite romper con todo. La perfección gráfica, sobre todo de los porteros, permite realizar jugadas imposibles en otros programas. La perspectiva y la posibilidad de que jueguen hasta cuanto jugadores con el 4 Way Play completan el programa más espectacular del mercado.



16 MEGAS ELECTRONIC ARTS-1993

PELE



Accolade fue la culpable de este bodrio lanzado a bombo y platillo y que contó con la colaboración del astro brasileño. Aunque los gráficos pueden llevar a engaño, los jugadores son incontrolables, lo que hace que los partidos sean similares a los de cualquier patio de colegio. Es, sin duda alguna, la mayor decepción que se recuerda.



8 MEGAS ACCOLADE-1994

PERSPECTIVA-OPCIONES-TACTICA

LOS CLASICOS



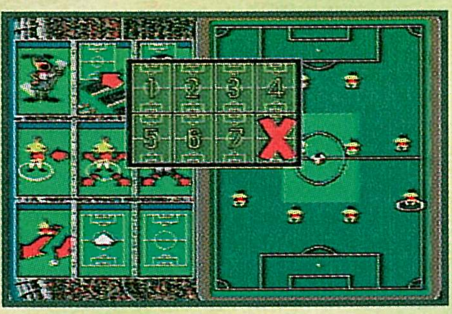
La perspectiva aérea es la más abundante (ITALIA WORLD CUP'90, SUPER KICK OFF y SENSIBLE SOCCER), aunque con diferentes ángulos. La perspectiva isométrica es utilizada por FIFA INTERNATIONAL SOCCER y PELE, mientras que EUROPEAN CLUB SOCCER y ULTIMATE SOCCER usan las vistas lateral y frontal respectivamente. Los cartuchos con mayor número de opciones son ULTIMATE SOCCER y SUPER KICK OFF. En cuanto a la estrategia, SUPER KICK OFF es el más completo.

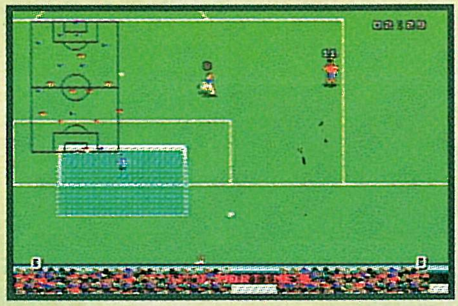
WORLD CUP



USA 94

Utiliza una perspectiva aérea, aunque se ha forzado un poco la inclinación para lograr una mejor diferenciación de los jugadores. La cantidad de opciones supera a los demás juegos del mercado. Prueba de ello es la inclusión de la regla de fuera de juego, la imposibilidad de ceder balones al portero o la inclusión de tres tipos diferentes de radar. Sin embargo se ha utilizado para los menús a Straiker, la mascota del USA 94, lo que en ocasiones hace confuso distinguir entre las opciones. Los aspectos estratégicos también tienen un importante papel, gracias a la posibilidad de crear hasta siete estructuras de juego, además de las ocho ya preestablecidas.





WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II



Al igual que los programadores de EUROPEAN CLUB SOCCER, los de Sensible Software han optado por un perspectiva lateral para este cartucho. Pero parece que se han olvidado de un aspecto tan importante como las opciones, ya que sólo se incluyen tres niveles de dificultad y unas pocas duraciones para los partidos.

El portero siempre se controla automáticamente, y las variaciones en el terreno de juego o en una regla concreta son aspectos que brillan por su ausencia. Estratégicamente, sólo aparecen ocho sistemas de juego establecidos de antemano, pero ni siquiera es posible cambiar a los jugadores antes o durante el partido.





CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER



La perspectiva lateral también es la protagonista de este juego, que, como WORLD CHAMPIONS tampoco será recordado por su variedad de opciones. Concretamente incluye la alternativa de que las faltas y fueras de juego sean o no sancionados. Sin embargo sí destacan las tres posibles formas de controlar al portero, que junto a las tradicionales automática y manual incluye una semiautomática, en la que se controla al guardameta sólo después de recoger el balón. La estrategia ha sido aún menos cuidada que en el cartucho de Sega, ya que a la imposibilidad de hacer cambios tácticos hay que añadir que nada más cuenta con cuatro sistemas de juego.





COMPETICIONES-EQUIPOS-JUGADORES

LOS CLASICOS









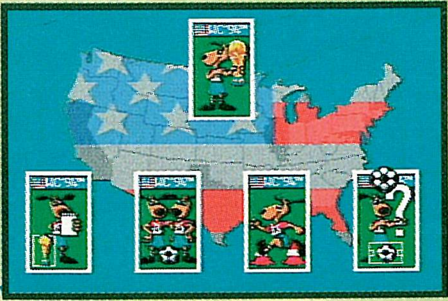
Mientras WORLD CUP ITALIA 90, ULTIMATE SOCCER y FIFA INTERNATIONAL SOCCER sólo incluyen selecciones nacionales, EUROPEAN CLUB SOCCER y PELE hacen lo propio con clubes. SUPER KICK OFF, y SENSIBLE SOCCER permiten disfrutar de ambas opciones, además de incluir un editor para modificar el nombre y, en el caso de SENSIBLE, las características físicas de los jugadores. SENSIBLE SOCCER recoge, además, los grupos de clasificación para USA 94 y la posibilidad de crear otros.

WORLD CUP



USA 94

El juego oficial del Mundial recoge a las 24 selecciones que han logrado plaza en la fase final, acompañadas por otras ocho. Cada una cuenta con 22 jugadores en su plantilla, cuyos nombres no corresponden con los reales, pero que guardan cierta similitud con sus países de procedencia. Cada uno tiene unas cualidades técnicas predeterminadas que, de la misma forma que ocurre con sus nombres y características físicas, no pueden modificarse. El Campeonato del Mundo, en su formato original, es la única competición disponible, aunque existen partidos amistosos y la posibilidad de diferentes modos de práctica.





WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II



Como ocurre en el juego anterior, 32 combinados nacionales son los protagonistas. En ningún momento del partido aparece una lista de los jugadores de cada equipo, cuyo nombre únicamente se conoce cuando logran un gol o son amonestados. Pero la cosa no termina aquí, ya que para sorpresa del usuario, el número 6 de cada equipo tiene el mismo nombre, ocurriendo lo mismo con el resto de dorsales. Menos mal que el programa cuenta de con un campeonato a un sólo partido contra el resto de selecciones, y sobre todo con la posibilidad de disputar el mundial actual junto con los dos anteriores. Este detalle es sin duda lo más destacado.





CHAMPION WORLD CLASS SOCCER



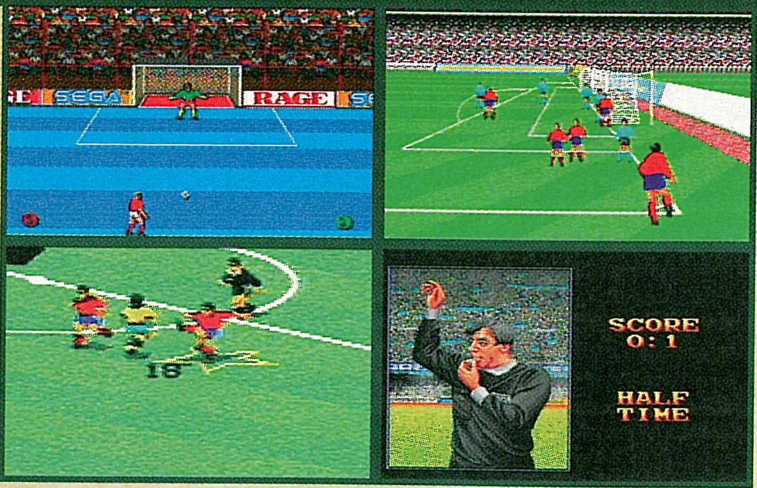
Parece que todos lo programadores se han puesto de acuerdo para establecer en 32 el número de equipos, que en esta ocasión también son selecciones nacionales. Los jugadores son anónimos, tanto por la imposibilidad de conocer su nombre como por la falta de diferenciación de sus cualidades técnicas. En lo tocante a las competiciones incluidas, hay que señalar que, dejando a un lado los partidos amistosos, nada más existe una competición cuya primera fase se disputa a modo de liguilla entre los cuatro equipos de cada grupo. Sin embargo, la composición de estos grupos no coincide con la del Mundial y tampoco es posible modificarla.





GRAFICOS-PENALTIS-JUGABILIDAD

LOS CLASICOS



La mejor calidad gráfica es, sin duda, la de FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Por lo que respecta a las animaciones, únicamente pueden citarse las de WORLD CUP ITALIA 90, y EUROPEAN CLUB SOCCER, junto a las digitalizaciones de PELE, cuya jugabilidad es la peor de todos los cartuchos existentes. El resto de programas tienen sus pros y sus contras según la opinión del usuario. De todas formas la opinión es unánime a la hora de juzgar como indiscutible la superioridad de SENSIBLE SOCCER.

WORLD CUP



USA 94

Los gráficos de los jugadores están bastante conseguidos. El suave scroll y la rapidez permiten un juego muy vivo en el que no existe el descanso. La posibilidad de variar la velocidad de desplazamiento y el control del balón hacen posible adaptar el ritmo de partido a las preferencias individuales. La jugabilidad es altísima, aunque en los partidos contra la computadora esta se reduce por el excesivo número de faltas que comete. En los penaltis se introduce una novedad para Mega Driveque consiste en utilizar en los mismos una perspectiva transversal real, tanto cuando se producen durante el desarrollo partido, como en las tandas de desempate.

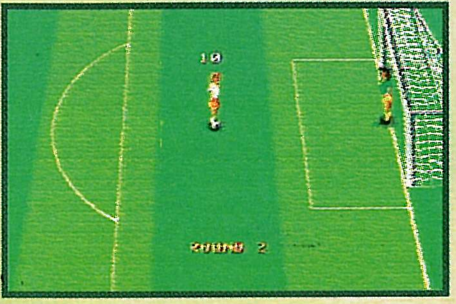




WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II



Los gráficos tienen el mayor tamaño de todos los simuladores creados para los 16 bits de Sega. No se mueven del todo mal, pero las reducidas dimensiones de campo hacen que cualquier parecido con un partido real sea una coincidencia. A ello colabora que sea imposible variar el control del balón, por lo que siempre permanece pegado a la bota del jugador. La jugabilidad, teórico aspecto fuerte de este cartucho, sólo es apreciable para los que disfruten viendo correr a 22 futbolistas en un campo de fútbol sala. Para intentar romper con la monotonía los programadores han incluido unas lamentables digitalizaciones monocromas.





CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

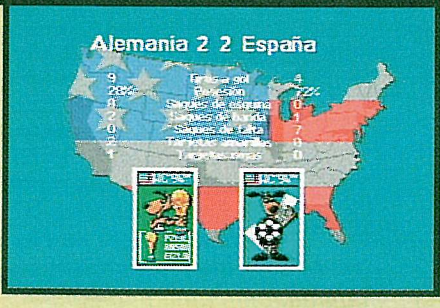


Impresionantes resultan las animaciones de los jugadores, sobre todo en el momento de golpear el balón. Sin embargo, la lentitud de movimientos, especialmente al chutar a puerta, hacen que lo que podía haber sido un gran cartucho pierda su encanto. Como norma general el balón permanece pegado al pie, pero cualquier roce con un rival hace que se pierda el control durante unos segundos. Tanto el citado control como la velocidad son invariables lo que no ayuda nada a la hora de valorar su jugabilidad. Los lanzamientos desde el punto fatídico se realizan conservando la misma perspectiva que el resto del juego, y sin incluir ningún indicador.





ESTADISTICAS



Una vez más, WORLD CUP USA 94 es el único de los cartuchos noveles que incluye esta opción. A diferencia de lo que ocurre en los juegos de baloncesto, su utilidad no está clara, aunque sirven como curiosidad. FIFA INTERNATIONAL SOCCER ya ofrecía unas estadísticas similares.



PASSWORDS

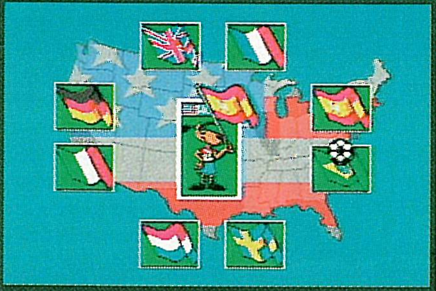






Las contraseñas para acceder a una fase suelen ser un método recurrente. Los tres cartuchos analizados permiten obtener estos passwords. De todas formas, hay que hacer notar que otros programas, como SENSIBLE SOCCER, se ha optado por incluir una pila para grabar las partidas.

IDIOMA







El español puede utilizarse en CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER yen WORLD CUP USA 94. En el primero se incluye un comentarista, opción ya utilizada en FIFA INTERNATIONAL SOCCER. En otros juegos, como ULTIMATE SOCCER, también se puede variar de idioma.

JUEGO OFICIAL



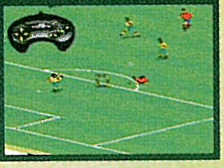
Hasta el momento sólo WORLD CUP ITALIA 90 contaba con la licencia oficial de la organización. A partir de este momento hay que añadir el nombre de WORLD CUP USA 94. El logotipo y la mascota del campeonato, aparecen en la presentación y en los menús de opciones.

WorldCupUSA94 Official Licensed Product

REPETICIONES

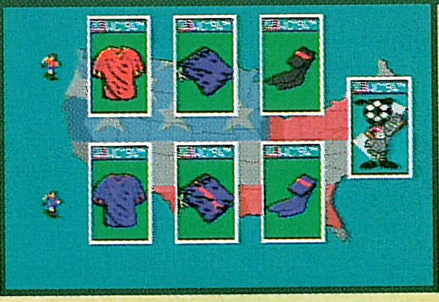






Las repeticiones aparecen en la mayoría de los juegos, pero están muy logradas en FIFA INTERNATIONAL SOCCER, que permite ver la misma jugada siguiendo a distintos jugadores o al balón. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER ha obviado las posibilidades de la repetición.

UNIFORMES



La posibilidad de crear uniformes no se recoge en ningún nuevo cartucho, aunque WORLD CUP USA 94 permite variar el color de los adornos. SENSIBLE SOCCER, SUPER KICK OFF y EUROPEAN CLUB SOCCER sí contemplan esta opción, y en PELE se puede cambiar hasta la del portero.



FUTURO









ANCO va a lanzar la tercera parte de su juego-estandarte en septiembre. KICK OFF 3 sustituye la tradicional perspectiva aérea por una lateral,



conservando la variedad de opciones. Los cuidados gráficos y la rapidez de movimientos hacen prever que será un auténtico bombazo que viene avalado por Kevin Keegan.









NEMESIS



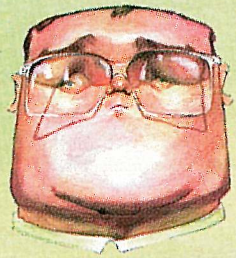
Por muchos juegos que salgan en un futuro, dudo mucho que ninguno de ellos llegue a superar la jugabilidad y la adicción que provoca SENSIBLE SOCCER, sobre todo en la versión para Mega Drive. A pesar de ello, y si tuviera que dejar a un lado este pedazo de cartucho para elegir uno de las tres novedades que nos ocupan en este especial sobre simuladores de fútbol, me decantaría por WORLD CUP USA 94 de US Gold. Sin ser ninguna maravilla, es el mejor de los simuladores futbolísticos que ha realizado esta irregular compañía (tan sólo hay que recordar el horrible WORLD CUP CARNIVAL para los ordenadores domésticos), y se deja jugar bastante bien, sobre todo en el modo de dos jugadores (el más agradecido en casi todos los juegos de este tipo). De los otros dos, WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II y CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER, mejor no hablar... menudo par de bodrios que nos han colocado con la vil escusa del Mundial de Estados Unidos.

J.L. SKYWALKER



Los simuladores de fútbol pasaron por una fase de acoplamiento. El primero, ITALIA 90, no era una maravilla pero adquiría las maneras del momento: perspectiva cenital y escasos ingredientes de simulación. Después llegaba la Eurocopa del 92 y un mediocre cartucho llamado EUROPEAN CLUB CHAMPIONSHIP. El penoso ULTIMATE SOCCER y el injustificadamente aclamado KICK OFF abrían una época que culminaría en las navidades del 93 con dos títulos de leyenda clásicos, y a cual más espectacular: el jugabilísimo y esencial SENSIBLE SOCCER y la maravilla técnica, FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Estos dos últimos son, sin lugar a dudas, los mejores, por encima del apetecible WORLD CUP USA 94, el renqueante WORLD CLASS SOCCER (RYAN GIGGS para los amigos) o el penoso WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2, programado por los mismos de SENSIBLE SOCCER. Ahora nuestra atención se centra en septiembre y KICK OFF 3, el que puede ser el simulador definitivo.

DE LUCAR



Hasta que Sensible escribió la página más gloriosa de los juegos de fútbol para Mega Drive, mi pasión por este tipo de programas me hizo probar uno tras otro todos los títulos conocidos en esta consola. Miles y miles de horas buscando sin descanso la portería contraria en ITALIA 90, en EUROPEAN CLUB SOCCER, en EA FIFA SOCCER y en el resto juegos, no han conseguido enfriar mis ansias de balón. Por ello, la llegada de WORLD CUP USA 94, WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 y WORLD CLASS SOCCER supuso un motivo de alegría que, por desgracia, no duró mucho tiempo. Los dos primeros presentan importantes carencias –la más lamentable, sin duda, es la completa ineptitud de la computadora– y, el último, pese a contar con una animaciones extraordinarias, peca de una velocidad realmente lenta. El único apartado que resulta algo salvable es la jugabilidad, pero sin alcanzar en absoluto las cotas del fantástico SENSIBLE SOCCER. Una verdadera lástima que esperemos solucione el anunciado KICK OFF 3.

MAYERICK



Por mucho que aparezcan juegos de fútbol, siempre ha existido un único rey: el inmortal MATCH DAY. ITALY 90 y EUROPEAN CLUB CHAMPIONSHIP, aparecidos en 1990, ofrecieron pocos alardes técnicos y algo de jugabilidad. Tras ellos nos encontramos con un espantoso ULTIMATE SOCCER y un injugable KICK OFF 2, título que pasó injustamente a la historia como el mejor juego de la época. Después, el extraordinario FIFA SOCCER y el aburrido SENSIBLE SOCCER, entretuvieron a los usuarios que ansiaban la ola de títulos con motivo del mundial. Y ya están aquí: WORLD CUP USA 94, el cartucho oficial del mundial, cuya jugabilidad es bastante escasa; WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2, un invento extrañísimo con el que podremos jugar a todo menos al fútbol; y por último, WORLD CLASS SOCCER, un título que pierde todo su interés gracias a una pésima calidad técnica. Pero lo mejor está por venir: KICK OFF 3 será, sin duda, el mejor de todos los tiempos.

THE CHIP & CE

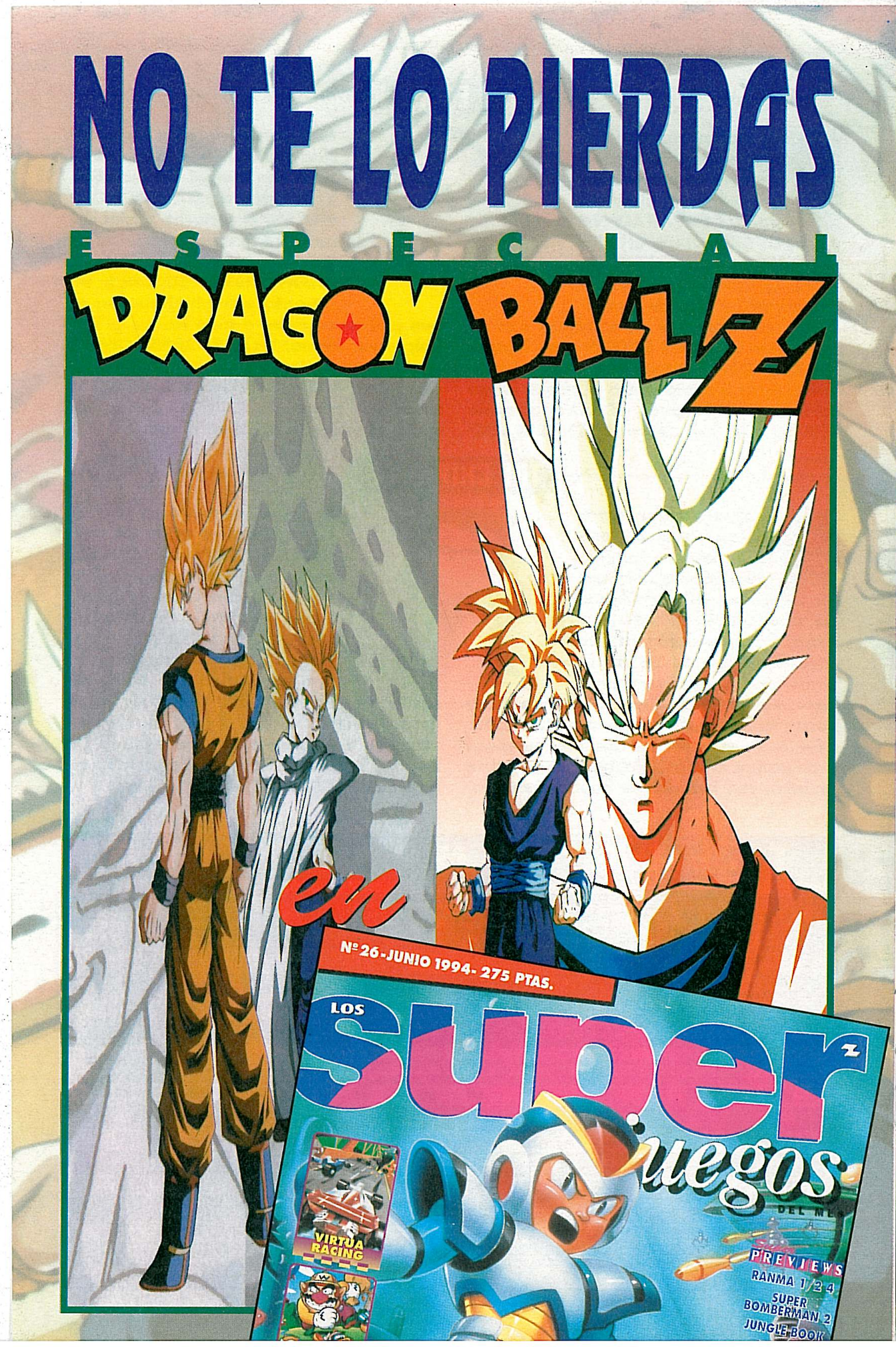


No existe color entre las tres nuevas posibilidades que los programadores ofrecen a los aficionados a los simuladores futbolísticos. Sega, incomprensiblemente con el apoyo de Sensible Software, ha creado un simulacro deportivo en el que 22 jugadores no paran de dar vueltas en una cabina de teléfonos. Para colmo las opciones tampoco acompañan lo más mínimo. Por su parte Acclaim, con indudables buenas intenciones, han buscado la perfección gráfica al estilo de FIFA INTERNATIONAL SOCCER, aunque el producto final peca de una lentitud desesperante. En vista de lo anterior, una enorme variedad de opciones junto a una considerable jugabilidad han sido suficientes para que WORLD CUP USA 94 se lleve indiscutiblemente el gato al agua en vísperas del Campeonato del Mundo de Estados Unidos, aunque sin llegar a la altura de SENSIBLE SOCCER.

TABLA COMPARATIVA

JUEGO/VALORACION	WORLD CUP USA'94	WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II	CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
PRESENTACION	84	60	79
OPCIONES	94	50	54
GRAFICOS	80	74	86
SONIDO	79	75	80
JUGABILIDAD	87	77	73

JUEGO/VALORACION	WC ITALIA '90	EC CHAMPIONSHIP	S KICK OFF	V SOCCER	FIFA IS	SENSIBLE SOCCER	PELE	WC USA'94	WC SOCCER II	CW CLASS SOCCER
THE ELF	48	75	82	60	90	93	40	86	68	70
NEMESIS	45	70	80	74	89	94	51	85	69	60
J.L. SKYWALKER	58	47	35	60	92	94	35	78	68	62
MAYERICK	65	88	75	92	91	66	32	76	76	65
DE LUCAR	61	85	72	80	87	92	60	81	78	84
THE SCOPE	55	80	80	83	84	90	20	88	75	82
THE CHIP & ICE	47	77	78	74	88	95	58	88	70	78
R. DREAMER	56	79	76	78	87	91	41	80	70	72


NO TE LO PIERDAS
ESPECIAL
DRAGON BALL Z
en
Nº 26-JUNIO 1994- 275 PTAS.
LOS
super
juegos
VIRTUA RACING
PREVIEWS
RANMA 1/2 4
SUPER BOMBERMAN 2
JUNGLE BOOK